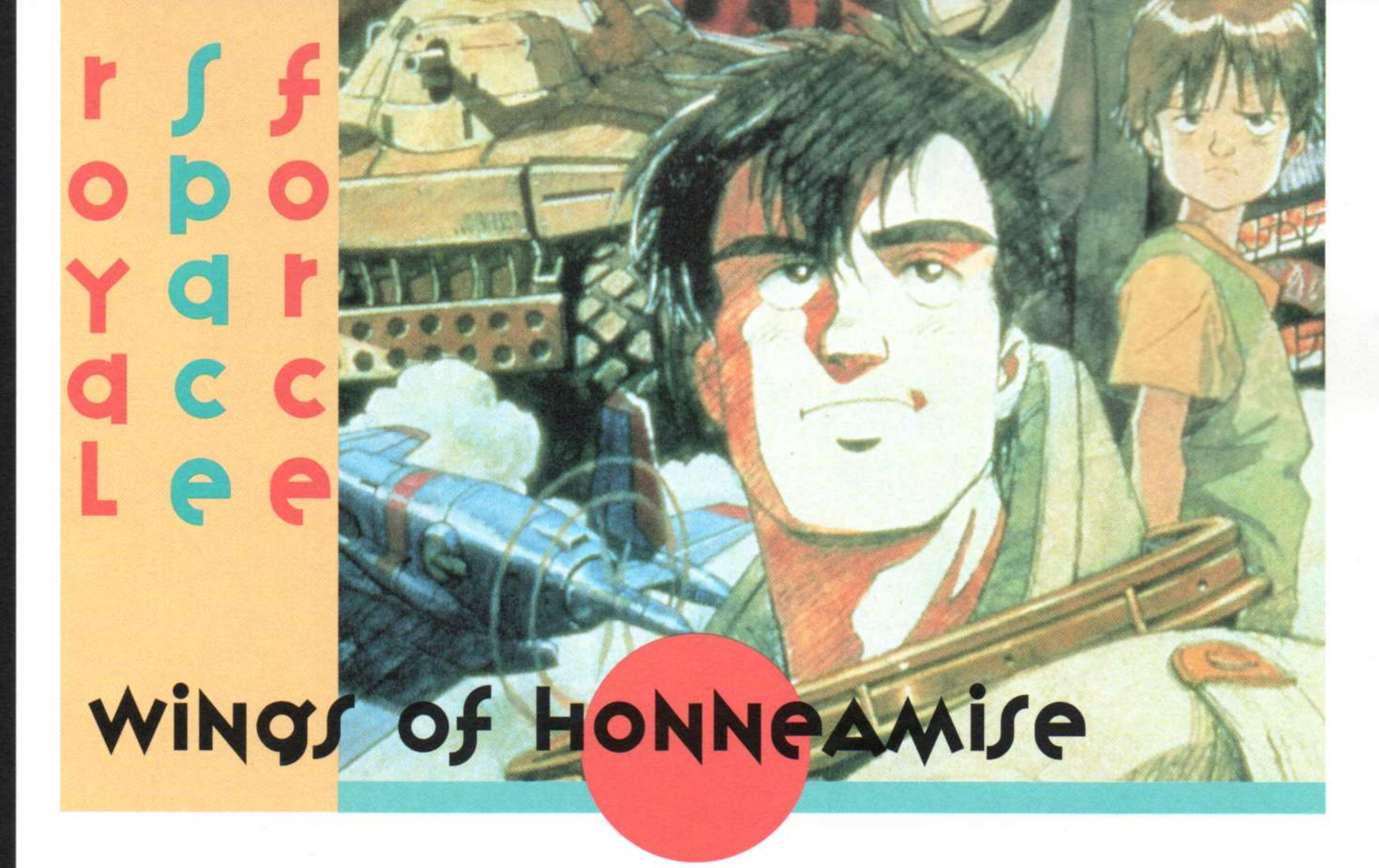
MANGA manía



ROYAL SPACE FORCE

WINGS OF HONNEAMISE



Wings of Honneamise

Con este singular título se presenta toda una obra maestra de la animación. Este film es uno de los más destacados de entre la riada aparecida al final de la década de los ochenta y sólo es comparable a **Akira** y a **Robot Carnival**. El título original de tan magno trabajo (obra de culto para muchos otaku) es Honnêamise no Tsubasa Oritsu Uchu Gun (**Las alas de Honnêamise: fuerza real espacial**) y tuvo como fecha de lanzamiento el 7 de marzo de 1987. Los productores de la obra fueron el estudio Gainax y Bandai. El primero de ellos es famoso por la realización de OVA's como **Gunbuster** (Top o nerae!) –parodia del género de los grandes robots realizada por el gran Haruhiko Mikimoto– o series de TV como Fushigi no Umi no Nadia (**El misterio del mar de Nadia**), emitida en nuestro país con el título de **El secreto de la piedra azul**.

Los creadores de esta obra son el famoso dúo formado por Sadamoto y Anno, que contaron con la inestimable y nada desdeñable colaboración del famoso compositor japonés Ryuichi Sakamoto (conocido internacionalmente por su trabajo en películas como *El último emperador* y por el tema de apertura de los Juegos Olímpicos de Barcelona en 1992).

Aún así, no se alcanzaron las expectativas creadas en torno a este film y terminó por convertirse en un fracaso comercial. Las causas son difíciles de adivinar pero es posible que su excesiva duración (2 horas, aproximadamente) y el argumento –demasiado dramático para una obra de animación– fueran los detonantes de este inesperado fracaso, que en ningún momento puede achacarse al trabajo de estos profesionales, ya que se trata de una obra de gran calidad. En ella se emplean algunas de las técnicas que más tarde se utilizarían en **Akira**, tales como los diferentes movimientos de varios personajes dentro de una misma escena (lo cual da una gran sensación de realidad). Los personajes tienen un diseño muy cuidado ya que guardan una estrecha relación con su carácter (su expresividad, sus movimientos y sus dimensiones contrastan con la habitual desproporción que existe dentro del manga).

Como ya hemos apuntado anteriormente, Sakamoto escribió una banda sonora exquisita –muy recomendable– que crea una atmósfera musical perfecta para el desarrollo de la historia. Así pues, se puede decir que nos hallamos ante una pieza verdaderamente artística para el disfrute de todos.

El argumento

El argumento es una de las piezas claves en la grandeza de este trabajo. La historia se centra en un planeta paralelo al nuestro y que se sitúa en una época equivalente a la década de los años cincuenta. En este mundo "distinto" existen dos naciones que se encuentran en conflicto permanente (aunque siempre hay periodos de tensa calma). Honnêamise –aquí llamada Honnêamano– es uno de estos países y donde se centra la acción del film. Allí, en la capital, se llevan a cabo investigaciones con el fin de poner en órbita al primer hombre. El departamento del ejército encargado de llevar a cabo el proyecto se denomina Fuerza Real Espacial. El escaso éxito de los anteriores intentos de elevar un cohete tripulado produce un estado de desconfianza y desasosiego en el gobierno que hace que éste decida no desviar más partidas presupuestarias para un proyecto que a fin de cuentas está abocado al más estrepitoso fracaso (o eso creen) y que no tiene utilidad alguna.



Entre los "elegidos para la gloria" encontramos al protagonista de esta singular trama. Su nombre es Shirotsugu Râdat, un cadete que pertenece a este grupo tan especial. Los repetidos fracasos minan la confianza de científicos y astronautas hasta el punto de que ya se da por perdido el trabajo hecho hasta ahora. Sólo un milagro puede salvarlos del ridículo más espantoso. Y éste se produce la noche en que Shiro conoce a la genuina Riukuni Honderâku, una guapa chica apasionada por la religión. Shiro muestra interés por ella y un día en su casa conoce a una niña llamada Mana. Tras una cena con ellas, Shiro ve claro su futuro: será el primer hombre que realizará un vuelo orbital. Este ímpetu es reflejado sobre sus compañeros, que tras conocer las intenciones del gobierno se apresuran para poder realizar el lanzamiento antes de la fecha límite. La popularidad del astronauta crece y a punto está de costarle algún disgusto, pero finalmente todo está a punto para intentar el lanzamiento.

La noticia llega lejos y el país en guerra con Honnêamise decide evitar este lanzamiento (ya que creen que la tecnología que se usará tendrá fines militares). El gobierno de Honnêamise, consciente de esto, y dado que el lanzamiento está previsto que se realize en tierra de nadie, aprovecha la ocasión para provocar un ataque enemigo y dar pie a unos enfrentamientos con el fin de conseguir la anexión de nuevos territorios.

Ajenos a estas intenciones, los integrantes del proyecto deciden llevarlo a cabo a pesar del riesgo latente al que se exponen. Los sueños de gloria y paz de Shiro valen cualquier riesgo. El ataque enemigo es inminente y para nuestros protagonistas todo puede terminar trágicamente.





personajes

Shirotsugu Râdat: Cadete de la Fuerza Real Espacial y principal protagonista de la historia. Los fracasos del proyecto hacen mella en él y llega a perder la ilusión por lo que hace. Pero su vida y la del resto de sus compañeros cambiará cuando conozca a Riukuni. Esto hace que recupere la ilusión y se proponga ser el primer astronauta que viaje al espacio exterior. La paz y la gloria son sueños alcanzables para él.

Riukuni Honderâku: La otra protagonista del film. Esta muchacha vive junto a la pequeña Mana (una niña abandonada por sus padres) y profesa una devoción muy profunda por la religión (el único medio de escape en una época tan difícil). Su encuentro con Shiro cambiará el destino de ambos y hará posible la mayor hazaña de la humanidad.

La Fuerza Real Espacial: Este grupo está formado por individuos que han sido rechazados por las Fuerzas Aéreas y que conforman un colectivo muy singular. Los cadetes, compañeros de Shiro, son Mati (un apasionado de las motos), Tachali (siempre acompañado por su gran gato) y Mahao (aquí Mahayo), entre otros. Todos intentarán realizar su sueño y dejar así de ser la vergüenza del ejército de Honnêamise. Para ello contarán con la ayuda del Dr. Nok y de un grupo de viejos científicos que más que ayudar, estorbarán.

próxima entrega: record of Lodoss war



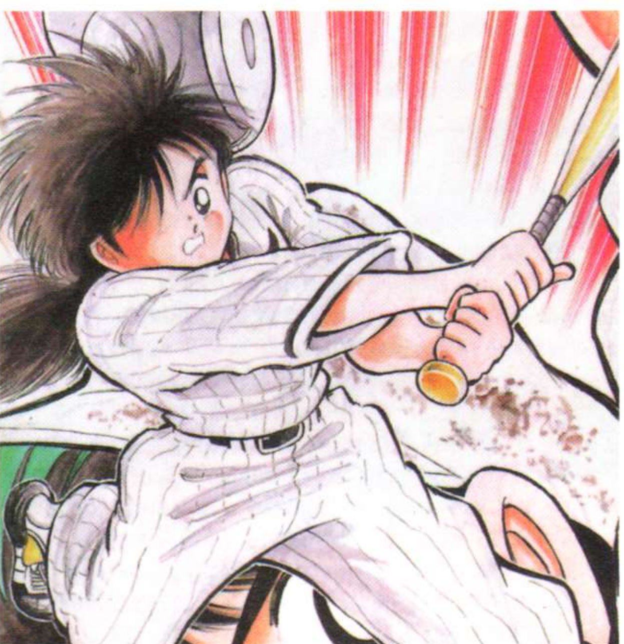
el deporte en el m

Posiblemente, al pensar en los deportes más populares que se practican en Japón lo primero que nos viene a la cabeza son los ancestrales torneos de sumo (práctica-tradición de la que hablaremos próximamente). El sumo es uno de los deportes que más aficionados y practicantes ha conseguido durante siglos y siglos en el país del Sol Naciente, pero no es menos cierto que desde el final de la Segunda guerra mundial la incursión de varios deportes "occidentales" ha eclipsado la popularidad del sumo.



el béisbol, la venganza japonesa

A finales de los años cuarenta y bajo la ocupación americana, los japoneses descubrieron uno de los deportes rey de Estados Unidos: el béisbol. Lo que en principio sólo fue curiosidad, más tarde se tornó en afición, y actualmente en auténtica pasión. Desde que se formaron los primeros clubs, la calidad de los equipos japoneses –y de su selección– ha ido aumentando paulatinamente hasta convertirse en una de las ligas más poderosas del mundo. El equipo nacional japonés también ha logrado muchos éxitos, entre los que destacan la medalla de oro en Los Angeles '84 (en la final batió a la propia selección norteamericana) y el subcampeonato mundial de 1992 celebrado en España, en el que tan sólo Cuba pudo frenar al equipo japonés en una emocionante final. Actualmente, en Japón, el béisbol vuelve a estar más de moda que nunca gracias a Nomo, el mejor jugador japonés de todos los tiempos.



Todos estos éxitos se han visto reflejados –faltaría más– en el manga, habiendo aparecido una gran cantidad de títulos acerca de este deporte. Podríamos empezar nombrando a los clásicos como Kyojin no hoshi (**La estrella de los gigantes**), un manga serializado en el *Shonen Magazine* (desde 1966 hasta 1971) y creado por Ikki Kajiwara y Noboru Kawasaki. La base del argumento es Hyuma Hoshi, un niño que sueña en convertirse en jugador de béisbol de uno de los equipos más famosos de la liga japonesa: los Giants. Años más tarde apareció una secuela, **Shin Kyojin no hoshi**, que presentaba a un Hyuma convertido en jugador profesional.



Dokaben, otro clásico del manga de béisbol, repitió la misma fórmula que **Kyojin no hoshi** y se convirtió en un nuevo éxito: Taro Yamada, un joven estudiante, se entrena duramente con la intención de entrar a formar parte de algún equipo y conseguir el título de campeón.

Con el devenir de los años siguieron apareciendo nuevas series que, con renovados argumentos, abrieron el limitado espectro de posibilidades que hasta entonces ofrecía el manga deportivo. Una de las más importantes fue **Touch**, de Mitsuru Adachi, un magistral manga que se centra en las vidas de dos hermanos gemelos (Kazuya y Tatsuya) que están enamorados de la misma chica (Minami), y, por supuesto, con el béisbol de fondo. Serializado en el *Shonen Sunday* a principios de los ochenta, este manga siguió las pautas marcadas por **Nine**, que más tarde se repitieron en **H2** (ambas series de Mitsuru Adachi).

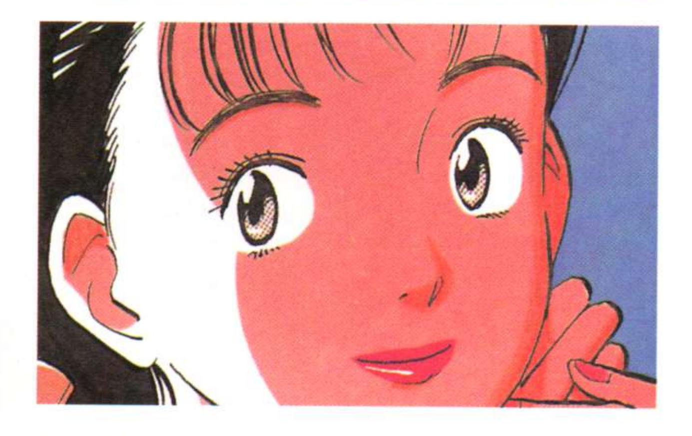
Durante los años ochenta y parte de los noventa han ido apareciendo nuevas e interesantes series como **Ace** (nueve volúmenes dibujados por Yoichi Takahashi), **Reggie**, de Guy Jeans y Minoru Hiramatsu, **Tokyo Yakyu Kozoh**, de Katsuyuki Edamatsu, **Change Up** (una miniserie de dos tomos de Shinji Imaizumi) y **Meimon! Daisan Yakyubu**, de Toshiyuki Mitsu, que han seguido los patrones establecidos por los clásicos pero que también han aportado nuevos e interesantes elementos.

el soccer, el último redescubrimiento japonés

El *soccer* –nuestro querido fútbol– está viviendo desde principios de los años noventa una etapa dorada en Japón. A partir de la implantación de la liga profesional (la *Japan League*) y la contratación de grandes estrellas como Ruy Ramos, Gary Lineker,







Ramón Díaz, Zico y Sócrates, el fútbol ha dejado de ser un deporte minoritario para llegar a competir en popularidad con el béisbol. Ni tan siquiera la fase clasificatoria para el mundial de EE.UU (1994), en la que Japón perdió el billete de clasificación "gracias" a un gol encajado en el último minuto en el decisivo partido contra Irak, ha minado la popularidad de este deporte, que actualmente goza de una salud envidiable.

A partir de esta revalorización del fútbol han ido apareciendo muchas series de manga relacionadas con este deporte, pero sólo una de ellas se puede calificar como de pionera: el popular manga de Yoichi Takahashi que responde al nombre de **Captain Tsubasa** (más conocido como **Oliver y Benji** o **Campeones**). Esta serie apareció a principios de los ochenta, y a lo largo de 37 volúmenes narra los triunfos de Ohzora Tsubasa (el popular Oliver Hattom), desde sus inicios como jugador infantil hasta la consecución del título mundial con la selección juvenil japonesa. Tras un paréntesis de varios años, y con el fútbol en pleno apogeo en Japón, Yoichi Takahashi volvió a la carga con una esperada continuación: **Captain Tsubasa World Youth**, en la que Ohzora se reencuentra con rivales y amigos en nuevos y emocionantes partidos de fútbol. No hay que olvidar tampoco a otra serie del manga futbolístico: **Ganbare! Kickers de Noriaki Nagai** (una serie conocida entre el público español como **Supergol**). En esta serie el peor equipo japonés de fútbol cambiaba de la noche a la mañana gracias a la llegada de un nuevo héroe-delantero.

Si nos centramos en las series basadas en la popularidad del fútbol japonés podemos destacar a **Shot!**, de Tsusa Ohshima, **Bishibashi G-Kid**, de Kazuhisa Iwata, Ruy Ramos Monogatari (**La historia de Ruy Ramos**), de Hirofumi Sawada, **Off Side** de Natsuko Heiji, **J-Dream** (secuela de la anterior serie y con el mismo autor), **Gol! Run**, de Koichi Mitaka y **Free Kick**, de Hidenori Hara, entre otras.

Los otros deportes, los grandes olvidados

A la sombra del béisbol –y más tarde del fútbol– ha ido creciendo la popularidad de otros deportes, siempre minoritarios, pero con un espacio propio entre los aficionados japoneses.

Dando un repaso podemos encontrar series relacionadas con el fútbol americano como **Football Taka**, de Noboru Kawasaki. El boxeo está representado en series como el clásico manga **Ashita no Joe**, de Asao Takamori y Tetsuya Chiba, **Chibi**, de Yoichi Takahashi (¡otra vez!) o el espectacular **Hajime no Ippo**, de Joji Morikawa. El baloncesto también tiene su pequeña parcela gracias al *best-seller* **Slam Dunk**, de Takehiko Inoue, **Harlem Beat**, de Yuriko Nishiyama o **Dear Boys**, de Hiroki Yagami, entre otros. El atletismo nos llega de la mano de Yoichi Takahashi con **100 metres Jumper**. El tenis (femenino) lo tenemos en el clásico Ace o nerae! (**Seré un As!**) de Sumika Yamamoto. En el voleibol femenino destaca el popular **Attack Nº1**, de Chikako Urano y, finalmente, el *wrestling* –aunque no sea exactamente un deporte– con **Tiger Mask**, de Ikki Kajiwara y Naoki Tsuji, **Ricky Typhoon**, de Shinji Hiramatsu y el clásico superheroico **Kinnikuman**, de los Yudetamago.

Antes de acabar deberíamos mencionar unas cuantas series relacionadas con el golf, una de las aficiones favoritas de los japoneses en su tiempo libre. Dentro de este deporte tenemos a **Ashita Tenki Ninaore**, de Tetsuya Chiba y **Buddy Buddy**, de Yasuhiro Nakanishi.

Tras esta pequeña excursión por el deporte japonés sólo nos queda esperar a próximos acontecimientos para ver qué disciplina se hará con el honorífico título de "deporte rey". Acontecimientos que ocurrirán en futuros años y que dependerán de la nueva hornada de jóvenes estrellas del béisbol y la posible designación de Japón como sede del mundial de fútbol del año 2002. Todo se verá, con el permiso del sumo, claro.

Masakazu Katsura

Masakazu Katsura es seguramente uno de los autores de manga, junto al idolatrado Toriyama, que más ha calado entre todos los otaku en estos últimos años, tanto en su país de origen como en los países donde se ha publicado su obra (España, Italia, Francia o EE.UU). Sin duda alguna, la obra que lo ha colocado entre los grandes del manga como Shirow o el propio Toriyama, es **Video Girl Ai**.

Este genio del manga nació el 10 de octubre de 1962 en Fukui. Katsura eligió ser dibujante y acertó, ya que con uno de sus primeros trabajos consiguió el primer premio del concurso de manga que se realizaba en su instituto. A partir de ahí empezó a forjar su carrera.

Al contrario que muchos autores de manga famosos, no colaboró como ayudante de ningún otro dibujante, sino que pasó directamente a trabajar de forma profesional al servicio de Shueisha. Su primer trabajo remunerado fue **Wingman**, que apareció en el *Shonen Jump Weekly* entre los años 1983 y 1986 (con un total de 13 números recopilatorios). Se trata de una historia de corte fantástico donde se mezclan el humor, la acción y, como no, los triángulos amorosos. Todo comienza un día en el que el fantasioso Kenta Hirono (que se disfraza en el colegio del superheroe Wingman) se encuentra de una forma un tanto embarazosa con Aoi, un habitante huido del reino multidimensional de Podreams, con el "libro de los sueños" bajo su brazo. Ademas de Aoi, Kenta tendrá otra chica en su vida, Miku Ogawa. Pero los problemas no sólo serán entre ellos, sino que el malvado gobernante de Podreams tratará por todos los medios de arrebatarles el preciado libro. Gracias al éxito cosechado por el manga, se realizó una serie de animación para TV de 47 episodios (1984-1985), que fue producida por Toei Animation y de la cual, Masakazu Katsura, se ocupó de cantar el tema principal.

Despues de **Wingman**, Katsura realizó dos series cortas (cada una de ellas consta de dos tomos recopilatorios). La primera tiene como título **Choki Doin Vander**, y su publicación –al igual que casi todas las obras de Katsura– tuvo lugar en el *Shonen Jump* en el año 1987. El estilo argumental de este manga se asemeja al de series de televisión como *Power Rangers,* y en él Hiroshi Fujieda y Minaho Morimura lucharán contra la amenaza extraterrestre que se cierne sobre el planeta y sobre ellos (portadores –sin saberlo– de unas marcas de poder increíble). La segunda, **Present from Lemon** (1988), trata sobre un tema que en Japón es siempre noticia: la vida de los cantantes de rock juveniles. El protagonista se llama Lemon Sawaguchi y su vida y carrera artística se verán salpicadas de problemas, como la muerte de su padre o las conspiraciones de un personaje que





desea eclipsar a la naciente estrella. No falta el toque romántico de Katsura, reflejado en la relación entre Lemon y Maimi Hirokawa (cantante y amiga de la infancia).

A la vez que dibujaba estas historias, nuestro autor alternó su realización con la producción de historias sueltas que fueron publicadas en los números especiales de *Shonen Jump* (Winter, Autumn, Summer, Spring) entre 1984 y 1989, destacando **Kana**, **Suzukaze no Pantenon**, **Voguman** y **Video Girl Complete Story** (*S.J. Winter Special* 1989), que fue la precursora de **Video Girl Ai**.

Nada más comenzar 1990, apareció la obra que le consagró definitivamente, **Video Girl Ai**, publicada en el *S.Jump Weekly* entre 1990 y 1992. A continuación, apareció su secuela, **Video Girl Len**. En total fueron 15 tomos recopilatorios los que llenó la obra **Video Girl**.

Además del manga, Katsura dibujó varias ilustraciones para una novela de **Video Girl**, en la que tenía lugar la aparicion de dos nuevas Video Girls llamadas Yume y Yu. Esta novela fue publicada en 1992 por la editorial Novel Jump.

Tras un tiempo de descanso, Katsura comenzó a trabajar en *Virtual Jump* (revista de videojuegos y animé de Sueisha), para la que realizó **Shadow Lady**, una historia a todo color en la cual aparecen reiteradamente personajes al estilo de los superheroes americanos. La obra, que se inició a finales de 1992, terminó un año más tarde (en 1995 se publicó una historia corta –50 páginas– donde se nos explicaba el origen de Shadow Lady).

Katsura tuvo tiempo de realizar en 1993 otra historia corta titulada **A Woman in the Man**, en la cual dos jóvenes intercambian su cuerpo durante unos días. Tras esta historia y su paso por el *Virtual Jump*, realizó otra de sus obras más famosas: **DNA2**. Su publicación tuvo comienzo en el verano de 1993 y finalizó el verano del año siguiente. La historia trata sobre una problemática común en Japón y en buena parte del mundo: la superpoblación. En este caso la causa es un joven llamado Junta Momonari, que posee unos genes especiales que lo convierten en un Megaplayboy, y que dejará embarazadas a 100 mujeres, haciendo que sus hijos le imiten en un futuro próximo. Para evitar esto, el Centro de Control de Población manda a la joven Karin Aoi para que con ayuda de una sustancia específica logre modificar los genes de Junta. Acción, humor y amor son los ingredientes que han hecho de esta obra un gran éxito de ventas. Tras **DNA2**, el último trabajo de Katsura es una historia corta aparecida en el *Shonen Jump Autumn Special* que se titula **Zetman**, además de la continuación en el *Shonen Jump Weekly* de la ya mencionada **Shadow Lady** (desde el número 31 de 1995).

MANGA Y ANIMÉ

AÑO 1993 (1. parte)

Una vez terminado el año olímpico, tan pródigo en alegrías para mucha gente y de una forma especial para todos los otaku que habían podido ver estrenadas obras de gran calidad, 1993 se presentaba lleno de expectativas. El torrente de novedades, sin embargo, no fue tan fluido como cabía esperar (sobre todo en cuanto a los OVA's se refiere), aunque hubo alguna que otra sorpresa. Durante este primer semestre la principal fuente de novedades de cierta calidad se produjo, paradójicamente, en el medio más inesperado y que hasta hacía poco tiempo había estado a la sombra por culpa del OVA. Nos referimos a la televisión.

De entre la más de media docena de series de TV que se estrenaron a lo largo de estos seis meses se pueden destacar prácticamente todas. Empezaremos con la adaptación al animé del shojo manga **Miracle Girls** (cuyo éxito provocó la creación de un juego de Super Nintendo, entre otras cosas) y con la continuación de la saga de las **Bishôjo Senshi Sailormoon**, esta vez con su segunda parte, **Sailormoon R** (r de repeat). Otra novedad fue la emisión de **Mukennin Kanchô Tylor** (una serie que nada más comenzar conquistó el corazón de muchos otaku), junto a la aparición en pantalla de otra parte de la saga **Gundam**, esta vez era el turno de **Kidô Senshi V Gundam** (v de victory). Dos mangas famosos fueron adaptados al animé, se trata de **Yaiba** (de Gosho Aoyama) y **Ghost Sweeper** (de Takashi Shîna), que obtuvieron un moderado éxito. Por último reseñar tres series que sonaron con fuerza en el país nipón, aunque no tuvieron tanta fama como las anteriores, se trata de **Might Gun**, **Iron League** y **Dragon Half**. Todas estas novedades se vieron coronadas por una guinda final como fue, sin duda, el segundo programa especial para TV de **Dragon Ball Z** titulado **Resistencia desesperada: los super guerreros Gohan y Trunks**, y que relataba las andanzas del joven Trunks en el sombrío futuro azotado por los androides del Dr. Gero.







Las novedades que ofreció la pantalla grande no fueron gran cosa, ya que parece que dejaron lo mejor para la segunda parte del año. Entre la escasez se puede destacar la octava película de **DBZ** titulada **Muetsukiro!! Nessen Kessen Chogekisen** –en la que nuestros amigos se enfrentan al guerrero de leyenda Broly–, el film del **Dr. Slump** y **Arale-chan**. Por otra parte, tuvo lugar la aparición de nuevas aventuras de los **SD Gundam** junto al enésimo film de **Doraemon** y el primero de un manga de gran éxito como era Ushio to Tora (**Ushio y el tigre**).

Tras la decepción vino la alegría en cuanto a los OVA's se refiere. Fueron pocas las novedades, pero de un gran acierto por parte de las compañías, ya que ofrecieron al otaku productos tan interesantes y esperados como los episodios de Ah! Megamisama (**Oh mi Diosa!**), **Moldiver**, **Zeguy** o **Gunnm** (**Battle Angel Alita**). De la primera se pudieron adquirir los dos primeros (**Moon Light and Cherry Blosooms** y **Midsummer night´s dream**), de la segunda y la tercera, también las dos primeras entregas. De **Alita** sólo se puso a la venta su primer OVA titulado **Rusty Angel**. Por lo demás, todo fueron OVA's de continuación de series como **Bastard!!** (con sus tres últimas entregas), **Tenci Muyo**, **Wolf Guy**, **Bannô Bunka Neko Musume**, **Green Legend Ran** o **Genesis Surviver Gaiarth**. Para terminar destacaremos los especiales de **Minki Momo**, **Ellcia**, **Dragon Half** o **Be bop High School**.







takahashi, rumiko: Una de las autoras y dibujantes más populares y más cotizadas en la actualidad. Entre sus trabajos destacan: **Ranma 1/2**, **Urusey Yatsura** o **Maison Ikkoku**. Todas sus obras han sido publicadas por la editorial Shonen Sunday.

takahashi, yoichi: Conocido en nuestro país por su serie de manga de mayor éxito: Captain Tsubasa (**Campeones**). Su línea argumental siempre ha estado conectada con el género deportivo. En su haber tiene series como **Ace** (basada en el béisbol) o **Chibi** (el boxeo como tema de fondo).

takarajima: Serie inspirada en la obra del famoso novelista Robert L. Stevenson y que narra las aventuras del joven Jim, embarcado en una aventura que le conducirá a la isla del tesoro. Fue producida por la Tokyo Movie Shinsha y constó de 26 episodios.

takahata, isao: Veterano director de animé que saltó a la fama a principios de los noventa tras dirigir **Ponpoko**. Es un habitual colaborador de Hayao Miyazaki.

takeuchi, naoko: Conocida autora de shojo manga, famosa por su "obra cumbre" **Sailor Moon**, aunque anteriormente ya se dio a conocer con obras como **Chocolate Christmas**, **Maria**, **Cherry Proyect** y **Prism Time**.

tao tao ehonkan-sekai dobutsubanashi: Film que narra las aventuras de un pequeño oso panda y su relación con los otros animales. Fue emitida en nuestro país con el titulo de **Tao Tao**. De ella se realizaron dos series, una en 1983 y la segunda en 1984.

tatakae! chorobot seimeitai transformer: Coproducción de la Toei Doga y la Marvel Hasbro del año 1985. Un grupo de robots transformables, los Decepticons, llegan a la tierra provenientes del planeta Cybertron para conquistarla; pero los Autobots intentarán frustrar todos sus planes. Emitida en nuestro país como **Transformers**.

tatakae! chorobot seimeitai transformer 2010: Esta segunda parte de la serie, realizada en 1986, seguía la misma historia de la primera y la situaba en el año 2010. También fue coproducida por las compañías Toei Doga y Marvel Hasbro.

tatakae! iczer one: Esta obra del autor Toshihiro Hirano se pudo ver primero en formato OVA antes que en manga. Su publicación corrió a cargo de Tokuma. Iczer One es una hermosa muchacha de una raza espacial exclusivamente de mujeres, cuyo objetivo es convertir la Tierra en un nuevo planeta para habitar.

tatsunoko productions: Prestigiosa productora de animé en Japón que cuenta en su haber con producciones de la calidad de **Shulato**, **Macroos** o **Dash Kapei**.

tekken chinmi: Manga del autor Takeshi Maekawa que narra la vida de un chico con grandes aptitudes para las artes marciales. Su entrenador es un viejo maestro que despertará toda su verdadero potencial. Fue publicado por Kodansha.

ten little gall force: Parodia de la obra de Kenichi Sonoda **Gall Force**, en la cual se muestra al grupo espacial Gall Force en sus caracterizaciones de SD (Super Deformed).

tenku no shiro laputa: Obra del genial Hayao Miyazaki, producida por la Tokuma Shoten. La historia se sitúa en la Primera guerra mundial y narra las aventuras de la joven Sheeta en un mundo alternativo.

tenshi no tamago: Uno de los mejores mangas de Mamoru Oshi y Yoshikata Amano. La historia trata sobre un soldado al que le es confiado un huevo, del que saldrá una especie de ángel. Historia delirante y surrealista que tuvo su adaptación al animé.

tetsujin 28 go: Producida por la Tokyo Movie Shinsha, esta obra es del autor Yutaka Fujioka. Constó de dos series, una del año 1963 y otra de 1980, y en nuestro país se conoció como **Iron Man 28**. La historia se centra en un niño que controla un súper robot en favor de la paz.



MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A.
Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32461-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.